

Akademický rok 2020/21

Bakalářská práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta: Kateřina Cendelínová | **Název práce:** Prsteny | The Rings

Slovní hodnocení:

Autorka komunikovala aktivně, v termínech, transparentně a včas a v pečlivé formě odevzdávala dopřující materiály. Testování prototypu proběhlo ve vhodném čase, ačkoli vzhledem k situaci a možnostem fyzického setkávání den před termínem dodání posudků.

Bakalářská práce je typu praktického, zahrnuje kompletní realizaci hratelného prototypu deskové hry, konkrétněji karetní hry pro 2 hráče s délkou herní instance do 20 minut a primární cílovou skupinou (před)školních dětí. Tématem hry je řemeslo výroby prstenů, konkrétně varianty výrobních postupů.

Deklarované cíle hry jsou dle autorky:

- (A) „Cílem mé bakalářské práce je seznámit děti zábavným způsobem s řemeslnou výrobou prstenů.“ (str. 5)
- (B) „Předpokládám, že skrze tuto karetní hru je možné probudit u uživatelů (hráčů) zájem o šperkařské řemeslo.“ (6)

Oba cíle lze hodnotit jako ambiciózní při zachování abstraktnosti zobrazovaného a designového cíle diskutovaného při testování, tedy symbolického a návodného minimalismu. Jinými slovy, autorka nechtěla na kartách mít žádná čísla, šipky, v návodu žádné přímé vysvětlování šperkařského řemesla apod. Toto rozhodnutí návrhu hodnotím jako správné pro zachování vazby hra-karty-cílová-skupina-děti, jakékoli textové, číselné či schématické nádstavby k ilustracím a přirozenému pravidlu skládání obrazu dohromady (puzzle) by bylo rušivé. Přesto lze namítnout, že právě toto rozhodnutí ztěžuje dosažení výše uvedených cílů. To ale autorka sama vnímá, chápe a reflektuje v doprovodném textu k práci:

„Jednoduchými ilustracemi se proto snažím děti seznámit s procesem řemeslné výroby prstenů. Přesto jejich srozumitelnost není explicitně ilustrativní“ (8)

Návrh hry:

Hra samotná je svižná, pochopitelná, znovuhratelná a obsahuje dostatečné množství prvků náhody, které motivují k opětnému hraní (ztráta, zisk, zlacení při sestavení prstenu). Autorka se vyhnula pravidly většině možných „dead locků“ tedy slepých míst, ze kterých je patrné, že hra ztrácí na smyslu (např. když hráč už v půlce ví, že nevyhraje, ať už udělá cokoli). Ačkoli je hra navržena jako kompetitivní, není a nemusí být vždy cílem vyhrát. Zdánlivé soupeření je spíše motorem ke společnému dokončení všech obrazů-prstenů. Díky krátké herní instanci není ani problém nerovnost mezi získanými vítěznými body (prsen = bod; zlacený prsten = 1,5 bodu) v polovině hry kvůli náhodě (= výše zmíněný deadlock). Kombinace pravidel (první kartu

z dolízávání lze použít pro dokončení prstenu, možnost převzít prsten, pokud mám dost zlacení) hru dynamizují a vytváří drobné napětí typu – i když mám pocit, že to mám v kapse, může nastat zvrat.

Při testování byly diskutovány budoucí možnosti návrhu hry, od čistě produktových po herně-designová a je patrné, že hra je autorčiným dílem, orientuje se v návrhu, chápe jednotlivé elementy, rozumí hypotetickým změnám, je schopná je modelovat a diskutovat, jaké změny přinesou, jaké potenciální zážitky a produkční problémy.

Otázky k rozpravě:

- Vysvětlíte v čem tkví inspirace hanafuda kartami, jakkoli je takto inspirace implikovaná v textu (5), není textem jasně popsána.
- Uveďte příklady vlákna-elementu návrhu hry (game design), které považujete za:
 - o (a) nedokončené,
 - o (b) zajímavé pro další návrh
 - o (c) přijatelné, ale neideální
 - o (d) velmi vhodné, dobré, smysluplné (= ty, které tam vždy zůstanou)

Na základě výše uvedeného navrhuji práci hodnotit jako „nadprůměrný výkon avšak s určitými chybami / potenciálem“¹ tedy hodnotícím stupněm B a těším se na další verzi. Doufám, že se autorce podaří v projektu pokračovat.

Doporučení:

K prozkoumání historie karetních her doporučuji probádat Parletovu historii deskových her - PARLET, D. *Oxford History of Board Games*. (2018) – revidovaná edice, první vydání z roku 1999.

Závěrečné hodnocení: Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace: B

Posudek vypracoval(a): Mgr. et Mgr. Zdeněk Záhora

Datum: 3. 6. 2021

¹ Zde si půjčuji slovní definici hodnocení typu B z materiálů pro pedagogy MUNI avšak s doplněním „/ potenciálem“. Tedy chyby nejsou patrné, potenciál hry ale ještě je žádoucí k probádání/ dalšímu prototypování. Zdroj: https://is.muni.cz/napoveda/ucitel/hodnoceni#u_hodn_znamky